

DAFTAR ISI

KATA	
PENGANTAR.....	1
ABSTRAKSI.....	4
BAB I.....	5
1.1 LATAR BELAKANG.....	5
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3 RUANG LINGKUP.....	6
1.4 TUJUAN PERANCANGAN.....	7
1.5 MANFAAT PERANCANGAN.....	7
1.6 METODE PENGUMPULAN DATA.....	8
1.7 METODE ANALISIS DATA.....	8
1.8 KERANGKA PENELITIAN.....	9
1.9 PEMBABAKAN.....	9
BAB II.....	10
2.1 MEDIA EDUKASI.....	10
2.2 <i>GAME</i>	10
2.3 <i>GAME</i> EDUKASI.....	10
2.4 GENRE <i>GAME PLATFORMER</i>	10
2.5 ANAK-ANAK.....	11
2.6 <i>BACKGROUND ARTIST</i>	11
2.7 PEMBUATAN <i>BACKGROUND ART</i>	11
2.8 METODOLOGI PENELITIAN.....	17
BAB III.....	19
3.1 DATA LOKASI PROYEK.....	19
3.2 DATA KHALAYAK SASARAN.....	19
3.3 DATA HASIL WAWANCARA.....	19
3.4 DATA SURVEY.....	27
3.5 DATA LEVEL DAN ASET.....	28
3.6 ANALISIS KARYA SEJENIS.....	34
BAB IV.....	40
4.1 KONSEP MEDIA.....	40
4.2 KONSEP DESAIN.....	40
BAB V.....	49
5.1 KESIMPULAN.....	49
5.2 SARAN.....	49